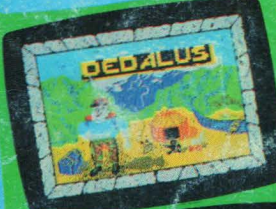


# GAME

## 20 GIOCHI

IN  
OMAGGIO  
UNA  
MAGLIETTA  
ECCEZIONALE



per CBM 64 e SPECTRUM 48K

FAST LOADING  
"BITURBO"



# UNA SUPERMAGLIETTA, ANZI DUE

Come, non ve ne siete ancora accorti? Allora, cari amici vuol proprio dire che siete ciechi e sordi. In questo mese infatti il nostro gruppo editoriale vi ha messo a disposizione ben due occasioni di indossare una delle nostre famose magliette. La prima l'avete trovata in Special Playgames e la seconda l'avete probabilmente già indossata ora che state leggendo queste note. Se non l'avete ancora fatto vuol dire che siete di dimensioni da Hulk (e quindi la maglietta non vi andrà proprio anche se è una di taglia larga) o che avete distrattamente buttato l'involucro della rivista non accorgendovi del supergadget di questo mese. In tutte e due i casi vi conviene fare qualcosa: se siete troppo grassi è arrivato il momento di una cura dimagrante. Se avete buttato via l'involucro senza accorgervi della maglietta è proprio il caso di frequentare un ottico per comprare gli occhiali!



**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

**POTRETE VINCERE**

**da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato  
Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077**

**cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70

Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello



# SULLA CASSETTA



**CBM 64**

**LATO A**



**SPECTRUM**

**LATO B**

- |    |   |                  |            |
|----|---|------------------|------------|
| 4  | Rocket  | - Body fight     | DA25 A 58  |
| 5  | High fly  | - Great gremlins | DA 58 A 84 |
| 6  | Shown on it                                     | - Davis cup      | 84 - 118   |
| 7  | Stonehenge                                      | - Kleptov        | 118 - 153  |
| 8  | Hyper   | - Chop lifter    | 153 - 190  |
| 9  | Buffy   | - Lord of time   | 190 - 227  |
| 10 | Chuff chuff                                     | - Electric cars  | 227 - 268  |
| 11 | Mundialito                                      | - Dedalus        | 268 -      |
| 12 | Alpha centauri                                  | - Kid detector   |            |
| 13 | Ninja fighting                                  | - Magic land     |            |
| 16 | Tutti i segreti per pilotare Chop Flight        |                  |            |
| 23 | Un trapianto di cervello elettronico            |                  |            |
| 24 | Memotech speculator, una meraviglia di hardware |                  |            |
| 26 | Paradroid, il segreto della dimensione          |                  |            |



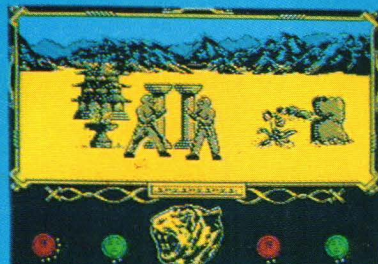
## ROCKET



**CBM 64**

D'estate, soprattutto in campagna, ogni occasione è buona per giocare e divertirsi in compagnia. A Rockettown è la festa del paese e i vari bullelli, che si sentono più atletici, hanno organizzato una corsa di slalom tra le case del borgo. Per rendere più emozionante la gara, ogni concorrente dovrà però toccare le varie bandierine sistemate un po' ovunque e giungere al traguardo, che è sistemato in una delle case di ogni isolato. I concorrenti dovranno usare al meglio le grosse molle nascoste sotto alcuni massi per fare poderosi balzi o mettere i prolungamenti per superare ampi baratri; ma soprattutto dovranno fare attenzione al rapace volante che cerca di catturarli.

## BODY FIGHT



**SPECTRUM**

Siamo alle solite: il nostro eroe, pazzo delle teorie orientali di lotta libera, si è trasferito sotto l'ombra del Sol Levante e cerca di migliorare ove possibile le proprie arti marziali. Stavolta non si affida alla propria abilità nel combattimento con spada e bastoni ma nella lotta a mani nude. Le situazioni di lotta cambiano velocemente. Si parte nel deserto, poi arriva uno scheletro, poi un nemico nascosto dietro un obelisco e poi... Sono sedici i colpi mortali da portare all'avversario a seconda se si tenga premuto o meno il bottone del fuoco del vostro joystick.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 1

|           |             |
|-----------|-------------|
| <b>F1</b> | pausa       |
| <b>F7</b> | per giocare |

### JOYSTICK KEMPSTON

|                        |                 |
|------------------------|-----------------|
| <b>1</b>               | reset           |
| <b>2</b>               | gioco           |
| <b>5</b>               | scelta tastiera |
| <b>6</b>               | scelta joystick |
| <b>A/Z/X/C/D/E/W/Q</b> | colpi mortali   |



## HIGH FLY



**CBM 64**

Nella sua inarrestabile avanzata Zok il conquistatore è ormai giunto ai confini della Galassia centrale minacciando i domini della confederazione stellare grazie alla potenza della terribile Morte Nera, la tremenda e inespugnabile arma che trae la sua energia dal nucleo dell'asteroide Romulus. L'unica speranza per fermare l'incontenibile tiranno è affidata alla missione, che tu devi portare a termine, ovvero penetrare alle spalle delle potenti difese del pianetoide fino al nucleo centrale, ove dovrai distruggere il megaborg energetico, privando così le orde barbariche spaziali delle loro capacità offensive. Ricordati che potrai ottenere il combustibile necessario centrando i serbatoi logistici del pianeta.

## GREAT GREMLINS



**SPECTRUM**

Un cattivissimo dottore amante della vivisezione tiene prigionieri 192 cani nel suo castello. Il fronte della liberazione canino dà incarico al nostro eroe di salvarli tutti o più che può. Parte quindi alla carica per raccogliere tutti i cani ma 50 robot lo ostacolano. Se non bastassero i robot ci si mettono anche dei Gremlins odiosi a rendere brevi le tre vite a disposizione.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

**FUOCO** inizio gioco

### JOYSTICK KEMPSTON

**P** alto

**L** basso

**Z** sinistra

**X** destra

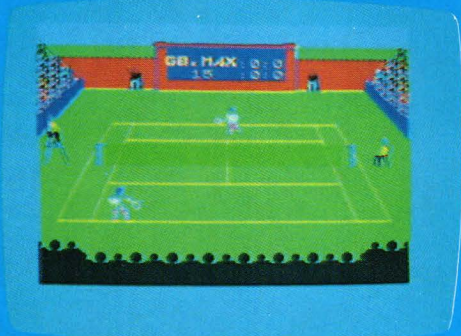


## SHOWN ON IT



**CBM 64**

## DAVIS CUP



**SPECTRUM**

Dal comando centrale, avamposto Vega 15 a  
Unità Aquila 15. Priorità Zulu 1. Oggetto:

Rilevamento magnetogirico superficiale  
pianeta Vektor. Vi informiamo che forme di vita  
aliene non identificate stanno avvicinandosi a  
velocità Mac 18 a unità mobile di rilevamento.  
Sondaggi rilevano presenza di testate nucleari  
attivate e cannoni fasonici. Ordine con  
esecuzione immediata: attivazione schermi  
difensivi. Inizio procedure di attacco su  
avvistamento visivo. Buona fortuna Aquila 15.  
Resistete: rinforzi in arrivo. P.S. Inserimento  
immediato joystick porta 2.

È questo probabilmente il più bel gioco di  
simulazione tennistica mai fatto per il vostro  
Spectrum. Potete provare l'emozione delle  
battute vincenti, gli Ace, e degli applausi dopo  
in colpo ben riuscito. Le regole sono quelle  
del tennis e all'inizio della gara potete  
scegliere se giocare una partita al meglio dei  
3 o dei 5 set. Tre i livelli di difficoltà e tanto il  
divertimento.

# TASTI

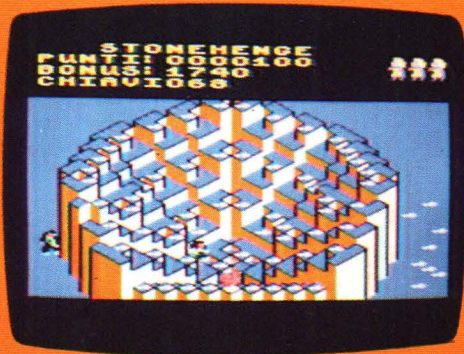
**JOYSTIC PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

|          |                  |
|----------|------------------|
| <b>1</b> | sinistra         |
| <b>2</b> | destra           |
| <b>P</b> | battuta/servizio |



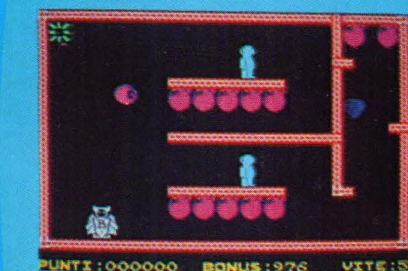
## STONEHENGE



**CBM 64**

Il famoso archeologo Prof. Boulder si è recato a Stonehenge per studiare dei recenti reperti portati alla luce nei recenti scavi, ma, come normalmente si verifica solo in Egitto, ecco che delle strane forze si sono impadronite del giovane assistente del professore. Dopo avergli fatto varcare le porte temporali questi strani spiriti lo hanno rinchiuso in una cella, della quale hanno disperso le chiavi in tutto il mondo. Il tuo compito consisterà nell'aiutare il povero studioso a percorrere il lungo e faticoso cammino alla ricerca del suo nemico. Stai però attento perché ovunque si celano insidie e trabocchetti e a guardia del prigioniero ci sono dei pericolosissimi Zombies.

## KLEPTOV



**SPECTRUM**

Quella carogna del comandante Kleptov ha nascosto 50 bombe mortali sul pianeta e spetta al nostro eroe disinnescarle tutte per evitare che facciano una strage. Ecco quindi il nostro artificiere mettersi all'opera cercando di evitare le mine vaganti e i robot mortali che con il loro tocco significano soltanto morte. Sono quattro i diversi punti d'entrata del labirinto e si entra schiacciando il rispettivo numero più Enter.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

**F1** inizio gioco/ricomincia  
**SPAZIO** pausa

### JOYSTICK KEMPSTON (con autofuoco) e SINCLAIR 2

**Z/X** sinistra/destra  
**O/K** alto/basso  
**P** salto  
**A** pausa  
**S** parte



## HYPER



**CBM 64**

Pel ficcanaso, il coraggioso esploratore spaziale, ha raggiunto un nuovo sistema solare in qualche parte dell'Universo. E anche qui come in altre mille occasioni ha deciso di visitare tutti i pianeti per scoprire nuove forme di vita ed eventuali civiltà. Ma come spesso accade a chi è troppo curioso, può capitare di scontrarsi con sorprese non sempre piacevoli.

Ed ecco levarsi all'orizzonte minacciose astronavi aliene o fiammeggianti asteroidi in un nugolo di saettanti meteoriti. Riuscirà il nostro amico a compiere il suo giro di perlustrazione e a lanciarsi poi in un nuovo sistema solare alla ricerca di nuove ed emozionanti avventure?

## CHOP LIFTER



**SPECTRUM**

Un elicottero alla caccia di un gruppo di superstiti. È una delle tante missioni che gli elicotteristi devono quotidianamente affrontare in guerra. Stavolta la missione consiste nel volo sul territorio nemico per recuperare una pattuglia rimasta tagliata fuori durante l'attacco. Bisogna sempre stare attenti a controllare il carburante e l'armamento. Atterrate soltanto quando appare la scritta e i colori smettono di "flashare".

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

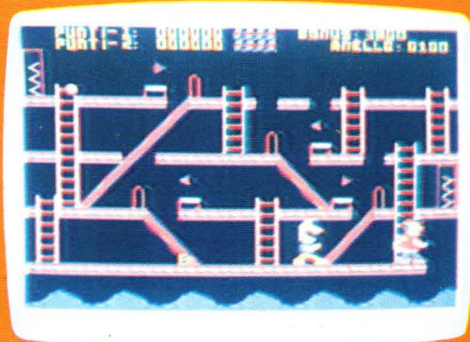
**F1** per ricominciare  
**FUOCO** inizio gioco

### JOYSTICK (NON IL KEMPSTON)

**Q** alto  
**A** basso  
**O** sinistra  
**P** destra  
**SPACE** fuoco  
**H** pausa  
**S** ricomincia  
tasti ridefinibili



## BUFFY



**CBM 64**

Per conquistare il cuore della gelida Angelina il piccolo Buffy ha pensato ad uno splendido dono di fidanzamento. Infatti egli ha deciso di recarsi nel castello di Tug per recuperare i fantastici anelli dell'arcobaleno gelosamente custoditi dagli irascibili fratelli Deramon. L'unico modo che il tuo piccolo amico avrà per difendersi durante la sua raccolta sarà quello di sfuggire con abili saliscendi e rapidi balzi dall'inseguimento di uno o più dei guardiani per non rischiare di finire nel Lago dei Diaspiaceri. Non scordare che raccogliendo le lettere del suo nome, Buffy potrà guadagnare una vita.

## LORD OF TIME



**SPECTRUM**

Una pazza lotta contro il tempo e la morte è quella che attende il signore del tempo che cerca di rivivere il magico anno 2112 prima di Cristo. Per farlo deve raccogliere 32 anelli in altrettante zone cronologiche. Ma i Guardiani degli anelli sono lì, sempre pronti a uccidere chiunque si avvicini al significato del Tempo e ai suoi segreti. Per iniziare da parti diverse di quella primigenia occorre una password. E se provaste con il nome di quella cosa con cui si fa il sugo all'italiana...?

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 1

|               |              |
|---------------|--------------|
| <b>F1</b>     | 1 giocatore  |
| <b>F3</b>     | 2 giocatori  |
| <b>F7</b>     | difficoltà   |
| <b>SPAZIO</b> | pausa on/off |

### JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - AGF

|          |                   |
|----------|-------------------|
| <b>P</b> | alto              |
| <b>L</b> | basso             |
| <b>A</b> | sinistra          |
| <b>R</b> | destra            |
| <b>M</b> | accelera          |
| <b>R</b> | ridefinisce tasti |



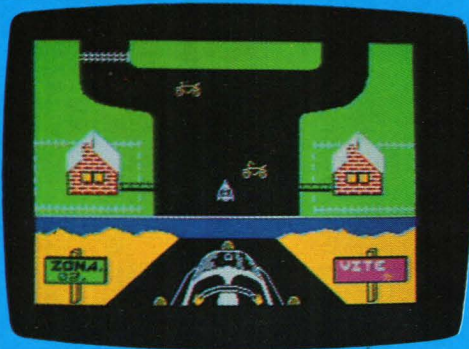
## CHUFF CHUFF



**CBM 64**

Dopo aver assalito l'Orient Express, una banda di mercenari criminali sta ripulendo il treno di ogni suo tesoro, tenendo in ostaggio centinaia di innocenti persone. Ma il treno ormai privo di ogni controllo è ormai lanciato in una folle e incontrollata corsa destinata ad un inevitabile disastro. Per evitare la catastrofe il piccolo e coraggioso Buddy, capotreno di terza categoria, ha guadagnato il tetto dell'ultimo vagone e, armato di tanto coraggio, si è avviato verso la lontana locomotiva. Aiuta il piccolo eroe a raggiungere il suo scopo superando i mille ostacoli e pericoli che lo porteranno persino a trovarsi nel bel mezzo di una battaglia tra sanguinosi mercenari e gli elicotteri della difesa civile.

## ELECTRIC CARS



**SPECTRUM**

Una fantastica corsa per arrivare primi al Gran premio d'Inghilterra. Siete in lizza con la vostra auto elettrica e avete come avversari i migliori piloti del mondo. Potete affrontare le curve in terza ruota ma ricordatevi che finando fuori strada potete anche lasciarci la pelle in questo cross-country elettrico...

# TASTI

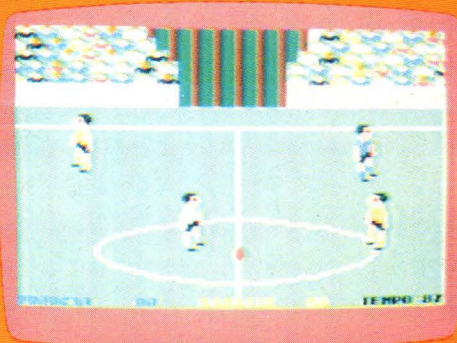
**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

|              |                      |
|--------------|----------------------|
| <b>SPACE</b> | acceleratore         |
| <b>1</b>     | sinistra lento       |
| <b>2</b>     | sinistra veloce      |
| <b>1+2</b>   | sinistra velocissimo |
| <b>0</b>     | destra lento         |
| <b>9</b>     | destra veloce        |
| <b>0 + 9</b> | destra velocissimo   |



## MUNDIALITO



**CBM 64**

## DEDALUS



**SPECTRUM**

Siamo ancora in piena aria di Mundial e tutti si sono infervorati a vedere le belle partite giocate sui campi del caldissimo Messico. Per

Voi abbiamo preparato questo splendido gioco, dove potrete cimentarvi Voi stessi nella rievocazione di questi emozionanti incontri.

Potrete scegliere se disputare un torneo o giocare delle singole partite. Non solo a vostra scelta potrete disputare degli incontri, fare allenamenti con il solo portiere o

semplicemente tirare dei fortissimi rigori. Ed ora tocca a Voi dimostrare la vostra abilità nel dribblare i vostri avversari o nel tirare dei goal impareggiabili. Potrete giocare da soli contro il vostro computer o con un vostro amico.

Un labirinto di morte attende chiunque voglia cimentarsi con la tridimensionalità e i suoi magici effetti sulla vista dell'uomo. Potete provarci anche voi stando ben attenti a raccogliere tutto quello che troverete sparso nel "maze" ed evitando i topi e le rane che con il loro tocco mortale possono mettere la parola fine alla vostra avventura. Per difendervi avete a disposizione due armi che potete anche cambiare. Ben 256 le stanze del labirinto.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 1/2

|               |                |
|---------------|----------------|
| <b>SPAZIO</b> | inizio gioco   |
| <b>F1</b>     | musica on      |
| <b>F3</b>     | musica off     |
| <b>F5</b>     | pausa          |
| <b>F7</b>     | per continuare |

### JOYSTICK KEMPSTON

|            |                        |
|------------|------------------------|
| <b>S</b>   | parte e scegli opzioni |
| <b>K/M</b> | alto basso             |
| <b>Z/X</b> | sinistra destra        |
| <b>L</b>   | fuoco                  |
| <b>P</b>   | prende                 |
| <b>V</b>   | scudo                  |
| <b>F</b>   | cambia arma            |
| <b>5</b>   | pausa                  |



## ALPHA CENTAURI



**CBM 64**

*TAU CETI*

Molti anni fa gli uomini a causa di una terribile epidemia hanno dovuto lasciare la base su Alpha Centauri nelle mani di robot. Ora dopo aver trovato il sistema per guarire la terribile malattia i terrestri hanno deciso di ritornare nella loro colonia. Ma i robot non lo permettono l'atterraggio. Alla guida della tua lancia dovrai cercare di atterrare sul pianeta ed esplorare le varie città per trovare rimedio alla situazione. La tua navetta è dotata di un laser, schermi protettivi, missili teleguidati e antimissili, di un sistema visivo a raggi infrarossi, di razzi stellari ed un computer. Sullo schermo potrai osservare gli strumenti di bordo e per muovere la tua navicella dovrai usare i seguenti comandi: LAUNCH (decolla) - HELP (lista dei comandi disponibili) - MAP (mostra la mappa della superficie, per muoverti usa ZX: SPAZIO) - rods (assembla i pezzi del revolver congelante che troverai sul pianeta) - REACTOR (dà accesso al reattore del computer centrale) - LOOK (permette di vedere all'interno delle costruzioni) - WAIT (un'attesa di 5 minuti terrestri) - STATUS (da lo stato della lancia) - EQUIP (permette l'accesso alla costruzione per riparare o fare rifornimento) - NAME (per dare il nome del pilota) - PAD (serve per annotare i progressi compiuti) - NEW PAD (per aprire una nuova pagina di note) - QUIT (abbandono del gioco) - SCORE (punteggio) - PAUSE (pausa). Potrai scegliere se volare o camminare, ma il pianeta può essere meglio osservato in volo. Riuscirai a riconquistare Alpha Centauri?

### JOYSTICK PORTA 1

|        |                     |
|--------|---------------------|
| Z      | sinistra            |
| X      | destra              |
| ;      | accelera            |
| /      | decelera            |
| SPAZIO | lancia laser        |
| M      | lancia missili      |
| F      | lancia razzi        |
| A      | missili antimissili |
| V      | cambia vista        |
| S      | esplora             |

## KID DETECTOR



**SPECTRUM**

Avete mai provato a fare un budino con tanti ingredienti sparsi per una fabbrica? Se si allora siete proprio bravi e vi conviene passare ad un altro gioco. Se non ci avete mai provato o meglio se non ci siete mai riusciti è arrivato il momento di cimentarvi con questo videogame in cui dovete raccogliere in dodici diversi ambienti altrettanti ingredienti per fare un buonissimo budino di crema. Vi serve latte, tanto latte, che cresce con la raccolta del cibo ma che diminuisce ogni volta che qualche "schifezza" vi becca. I rivelatori di budini e il cibo sono sistemati nelle stanze rosse. In altri ambienti troverete guardiani, cucchiai, soldi e mostri. Occhio ai colori delle stanze!

### JOYSTICK KEMPSTON - INTERFACCIA 2

|            |                 |
|------------|-----------------|
| Q          | sinistra        |
| W          | destra          |
| R          | alto            |
| D          | basso           |
| CAPS SHIFT | mangiare        |
| X/Y        | muovere oggetti |

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| R | relazione sullo stato della navetta |
| J | salta                               |
| L | atterra                             |
| ← | pausa                               |
| I | accende/spegne raggi infrarossi     |
| : | aumenta altezza                     |
| . | diminuisce altezza                  |

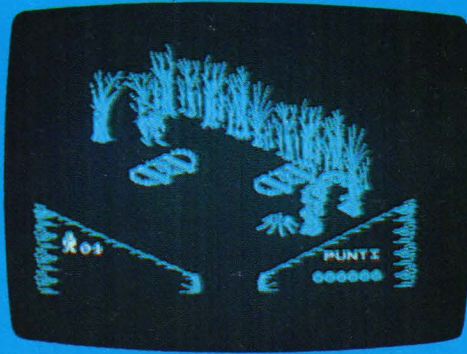


## NINJA FIGHTING



**CBM 64**

## MAGIC LAND



**SPECTRUM**

Il grande Maestro Poo-choo-fung ti ha dato la possibilità di diventare, con il solo aiuto di te stesso, un Ninja. Per provare che tu sei in grado di fare ciò, dovrai superare una prova contro degli avversari scelti dal maestro. Avrai dei livelli di resistenza e di forza interiore e per ogni circolo di resistenza che utilizzerai verrà detratto un punto dalla forza interiore. Ma anche i tuoi avversari consumeranno della resistenza e della forza ed è bene ricordare che meno forza interiore avrete e meno efficaci saranno i vostri colpi. Il dio Kwong ha il potere di aumentare la tua forza e lo farà ogni volta che avrai vinto un nemico. Fallirai il tuo test, quando avrai esaurito tutta la tua forza interiore.

### JOYSTICK PORTA

|                |                     |
|----------------|---------------------|
| <b>Q</b>       | colpo al collo      |
| <b>W</b>       | salto sul posto     |
| <b>A</b>       | arretra             |
| <b>D</b>       | avanza              |
| <b>C</b>       | pugno in basso      |
| <b>X</b>       | si abbassa          |
| <b>E</b>       | colpo in alto       |
| <b>W+FUOCO</b> | calcio al volo      |
| <b>Q+FUOCO</b> | calcio all'indietro |
| <b>E+FUOCO</b> | calcio in alto      |
| <b>D+FUOCO</b> | calcio in mezzo     |
| <b>C+FUOCO</b> | calcio in basso     |
| <b>A+FUOCO</b> | gira                |
| <b>X+FUOCO</b> | salta indietro      |

Siamo nel pieno del Paese delle meraviglie e come in tutte le avventure che si rispetti è un mago il nostro eroe. È alla ricerca della magica pozione che gli può dare il comando del mondo. Per trovare tutti i pezzi della ricetta-formula deve avventurarsi in mezzo a mille pericoli che si chiamano giungle, castelli incantati, fantasmi, orrori e terre mortali. Deve portare a casa la pelle evitando le fiamme divoratrici e i fantasmi dal tocco mortale. Gli date una mano?

## TASTI

### JOYSTICK KEMPSTON - AGF SINCLAIR 2

|                     |               |
|---------------------|---------------|
| <b>Z/C/B/M</b>      | sinistra      |
| <b>X/V/N/SYMBOL</b> | destra        |
| <b>A/S/D/F</b>      | avanti        |
| <b>Q/E/T/O</b>      | salta         |
| <b>W/R/Y/I/P</b>    | fuoco         |
| <b>da 1 a 0</b>     | prende/lascia |
| <b>CAPS/SPACE</b>   | pausa         |



**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

**DA NON PERDERE!!!  
UNA SPECIALE  
MAGLIETTA  
PER UN NUMERO  
"SPECIAL"**



**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 20 - in edicola il 2 luglio**



**CHI CAPISCE  
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO  
NON PERDETEVELE!!!  
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



# **IMAGNIFICI ISETTE**

**PER IL CBM 64  
N. 15 - in edicola il 2 luglio**

# **PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP**

**PER IL CBM 64  
N. 12 - in edicola  
il 12 luglio**



# CHOP FLIGHT: UN ELICOTTERO "TARGATO" TOMAHAWK

Come vi avevamo promesso nel numero scorso eccovi una stupefacente e realistica simulazione che vi mette al comando di un elicottero Apache Advanced Attack. Imparerete a decollare, ad atterrare, a far manovra. Localizzerete e distruggerete carri armati nemici usando missili anticarro Hellfire. Sperimenterete le condizioni di un'autentica battaglia mentre vi sforzate di portare a termine la vostra missione e di tornare sano e salvo alla base.

## LISTA DELLE OPZIONI

**1° MISSIONE: ADDESTRAMENTO AL VOLO** - usata per familiarizzare con l'elicottero e viluppare capacità combattive per attacchi al suolo. Le forze nemiche al suolo non rispondono al fuoco.

**2° MISSIONE: COMBATTIMENTO** - una breve missione per distruggere forze d'invasione e poi ritornare alla base.

**3° MISSIONE: COMBATTIMENTO** - circondati completamente da territorio nemico, dovete liberare tutta la mappa dall'occupazione nemica. Ogni settore ostile vi diventa alleato quando le locali forze nemiche sono distrutte.

**4° MISSIONE: COMBATTIMENTO** - una battaglia strategica per occupare tutta la mappa. La vostra missione è di appoggiare le forze alleate al suolo nella loro battaglia lungo la linea del fronte.

**2 GIORNO O NOTTE** - Di giorno: cielo azzurro o nuvoloso, suolo verde.

Di notte: nessun orizzonte, immagini all'infrarosso rinforzate dal computer (Sistema di vista notturna del pilota).

**3 SERENO O NUVOLOSO** - opzione per cielo nuvoloso con base nuvolosa selezionabile per il volo strumentale.

**4 BASE NUVOLOSA** - selezionabile da 50 a 1000 piedi.

**5 VENTI LATERALI E TURBOLENZE** - per il pilota esperto! Effetti variabili di venti laterali e turbolenze.

**6 SUONO** - selezionabile su ON o OFF.

**7 GRADO DEL PILOTA:**

ALLIEVO

ISTRUTTORE DI SQUADRIGLIA

ASSO

Il grado del pilota equivale al livello di difficoltà e alle varie forze del nemico. Ad ogni salto di grado del pilota l'accuratezza di fuoco del nemico raddoppia!

**8 - COMANDI** - opzioni per tastiera o joystick.

## DISPOSIZIONE DEL QUADRO STRUMENTI

Scale graduate verticali, da sinistra a destra:

Asta collettivo - COL

Potenza ceduta dai motori - TORQ da 0 a 130%



Numero di giri al minuto turbine e rotori - da 0 a 120%

Indicatore posizione manetta - T

Carburante

Temperatura motore

ARMI:

MUNIZIONI: 1200 caricatori da 30 mm., 750 caricatori al minuto, 30 razzi non guidati (19 per parte), o missili Hellfire autodiretti, guidati dal laser.

Luci situazionali guasti: motori, armi, computer di navigazione, TADS.

STRUMENTI: (da sinistra a destra)

TADS

(Acquisizione obiettivo e sistema di designazione, il piccolo strumento sopra l'indicatore di carburante). Usato per identificare e seguire carri armati, cannoni ed elicotteri. Rosso = ostile, verde = alleato. Comprende lettura di distanza in piedi quando l'obiettivo è lontano meno di 10.000 piedi.

VDU - Unità display visivo

Velocità in nodi (giallo = avanti, azzurro = indietro)

Altitudine in piedi

VSI - Velocità verticale in piedi al secondo

(freccia SU = salita, freccia GIÙ = discesa)

TIME - Tempo necessario a raggiungere obiettivo, in ore e minuti (omogeneo se maggiore di 4 ore, 0 se meno di 1 minuto)

Posizione rispetto al suolo - computer di navigazione autonomo

Entro 0,1 miglia: risoluzione in piedi

Entro 4,9 miglia: risoluzione in 0,1 miglia

Sopra 5 miglia: risoluzione 1 miglio.

ORIZZONTE ARTIFICIALE

Lettura su simbolo e su angolo inclinabili

Indicatore di pendenza - assetto del muso su/giù

Indicatore di deriva - spostamenti laterali

STRUMENTI DI NAVIGAZIONE E BUSSOLA

Indicazioni di direzione, rotta e traccia.

Direzione: direzione verso cui punta l'elicottero.

Rotta: direzione di volo.

Traccia: direzione richiesta per puntare su un obiettivo.

Nota: un elicottero può puntare in una direzione (direzione) ma muoversi in una direzione diversa (rotta), per esempio lateralmente. Far corrispondere la direzione all'obiettivo e la rotta per intercettarlo. La croce intermittente indica le relative rotte per i bersagli.

4 modi:

B: navigazione via faro (8 fari)

H: guida a una pista d'atterraggio (4 piste per settore)

T: localizzazione obiettivo al suolo (8 obiettivi per settore)

Simbolo di fulmine: intercettazione elicottero nemico

Il simbolo intermittente avvisa dell'avvicinarsi di un elicottero nemico.

COMANDI

MANETTA - tasto W per aprire la manetta  
tasto S per chiuderla

Controlla il numero di giri della turbina. Di solito completamente aperta, tranne quando si opera un atterraggio a motore spento. In volo è assistita da un autocontrollo computerizzato.

COLLETTIVO: il tasto Q aumenta la spinta  
il tasto A fa diminuire la spinta

È in pratica un comando di spinta verticale usato per decollare fino alla librazione per poi essere un comando per la spinta in avanti nel volo orizzontale.

CONTROLLO CICLICO

Il joystick in avanti (tasto 7) fa abbassare il muso

il joystick indietro (tasto 6) fa alzare il muso

il joystick a destra (tasto 8) fa virare a destra

il joystick a sinistra (tasto 5) fa virare a sinistra.

TIMONE - tasto Z per girare a destra  
tasto CAPS SHIFT per girare a

sinistra.

OPZIONE DOPPIO JOYSTICK

L'interfaccia 2 (e le equivalenti interfaccia del joystick) hanno un doppio joystick opzionale per migliorare il comando dell'elicottero:

joystick mano destra = controllo ciclico e degli armamenti

joystick mano sinistra:

avanti = tasto A = fa diminuire il collettivo

indietro = tasto Q = fa aumentare il collettivo

a destra = tasto Z = timone a destra

a sinistra = CAPS SHIFT = timone a sinistra

pulsante del fuoco = tasto N = scegliere un nuovo obiettivo

NAVIGAZIONE

Il tasto C sceglie tra fari (B), piste d'atterraggio (H), attacco al suolo (T) o aria-aria (simbolo del fulmine) sul complesso bus-



sola-strumenti di navigazione. il tasto N seleziona in tutti i casi l'obiettivo successivo:

- 8 fari (da 0 a 7)
- 4 piste d'atterraggio per settore (da 0 a 3)
- 8 obiettivi nemici per settore (da 0 a 7)
- 1 elicottero nemico

Battere CAPS SHIFT assieme alla barra degli spazi per interrompere la missione e tornare alla lista.

## SISTEMA ARMAMENTI E ATTACCO OBIETTIVI

Nel caso di attacco al suolo o aria-aria si attiva il sistema armamenti. Per poter azionare le sue armi, l'elicottero dev'essere in aria. La scelta è tra mitragliatrice, razzi o missili, usando il tasto P. La mitragliatrice e i razzi si possono azionare solo manualmente, cioè, quando si aziona l'arma o si fa operare il TADS, l'obiettivo dev'essere in vista. Il sistema missili si aggancia a qualunque obiettivo ostile che si trovi in campo visivo e l'aggancio è segnalato da un quadrato retinato che prende un contorno solido. Se l'obiettivo rimane sullo schermo, la rotta per questo è automatica.

MITRAGLIATRICE - raggio diagonale - portata 2.000 piedi

RAZZO - raggio verticale/orizzontale - portata 4.000 piedi

MISSILI - raggio quadrato - portata 3,1 miglia

**Pulsante del fuoco** = tasto Ø o pulsante del fuoco sul joystick. Il tempo che ci mette un'arma a raggiungere un obiettivo dipende dalla distanza a cui questo obiettivo si trova. È possibile localizzare e distruggere obiettivi nemici sia sulla mappa che con le nuvole, ma le armi a vista non appariranno sul display.

Durante il combattimento il fuoco nemico è indicato dall'orlo intermittente. Se è colpito l'elicottero lampeggia tutto il display e così quando le forze al suolo si distruggono l'un l'altra (solo nella missione 4). Un danno ai sistemi dell'elicottero è segnalato dalle luci situazionali guasti e un danno strutturale viene segnalato dal piccolo elicottero del quadro strumenti di navigazione e bussola che diventa rosso. Sono permessi solo due danni strutturali. Un terzo è fatale! Le possibilità di essere colpiti dal nemico diminuiscono facendo degli scarti durante l'attacco. Avete un totale di 3 eli-

cotteri per missione. Studiate il rapporto missione per la valutazione perdite e il rapporto rendimento.

Se si avvicina un elicottero nemico, sul quadro strumenti di navigazione appare un simbolo intermittente, se non siete nella forma combattimento aria-aria. È meglio che passiate subito al combattimento aria-aria e che distruggiate l'elicottero nemico prima che si faccia troppo vicino!

## Schema punteggi

Armi usate

|                | Obiettivi |              |            |
|----------------|-----------|--------------|------------|
|                | Cannoni   | Carri armati | Elicotteri |
| Mitragliatrici | 20        | —            | 100        |
| Razzi          | 10        | 20           | 50         |
| Missili        | 5         | 10           | 25         |

Punteggio conseguito

Non è possibile distruggere un carro armato con le mitragliatrici. La distruzione di forze alleate porterà a una perdita di punteggio. Anche se è molto più facile colpire un obiettivo con un missile, in questo modo si conseguono meno punti.

Il nemico comincerà a rispondere al fuoco da un raggio tra i 4.000 e i 5.000 piedi, rendendo più pericoloso l'uso delle mitragliatrici (portata 2.000 piedi!) ma il punteggio dei colpi messi a segno sarà più alto.

## MAPPA

Per selezionare la mappa o per ritornare al normale display, usare il tasto M. Il vostro elicottero è indicato dal simbolo luminoso con la coda. Gli elicotteri nemici sono indicati senza coda. Per la navigazione vengono usati da 0 a 7 fari.

Selezionando la MAPPA a terra su qualunque pista di atterraggio alleata, l'elicottero può essere spostato a un altro qualsiasi settore alleato usando i tasti 5,6,7 od 8 (o il joystick).

Questo elimina la necessità di lunghi voli orizzontali per visitare ciascun settore.

Durante l'addestramento (missione 1) tutti i settori sono alleati e qualunque pista d'atterraggio può essere usata per il rifornimento, il riarmo e le ripartizioni. Tutti i settori contengono carri armati e cannoni nemici per l'esercitazione di tiro.

Nelle missioni di combattimento il territorio è suddiviso in settori blu (alleati) e rossi (nemici). Un settore blu intermittente indica la presenza di forze nemiche su territorio alleato. Nello stesso modo, un settore



rosso intermittente indica la presenza di forze alleate su territorio nemico. Se atterrerete in territorio nemico, sarete catturati.

La distruzione di tutte le forze in un settore nemico farà diventare alleato questo settore. Nello stesso modo, se tutte le forze alleate di un settore vengono distrutte, questo settore diventa nemico.

La mappa è disegnata per "svolgersi" ai confini, cioè, quando volate fuori dalla mappa, l'elicottero riapparirà dalla parte opposta.

#### COMPLETAMENTO DELLA MISSIONE

Una missione è completata quando tutte le forze nemiche al suolo sono state distrutte e voi siete ritornati in salvo a una pista di atterraggio. Dopo l'atterraggio chiudete la manetta, per portare a zero il numero di giri della turbina e del rotore. Seguirà un messaggio di congratulazioni.

#### NOTE PER IL PILOTA

In un vero elicottero i comandi sono "proporzionali", cioè il loro effetto è proporzionale alla loro distanza dal centro.

Questo non si può implementare sul joystick dello Spectrum, perché contiene semplici microinterruttori on/off. È stata ottenuta una semplice approssimazione ai "veri" comandi, rendendo l'effetto di ogni comando proporzionale a quanto a lungo è tenuto il joystick, cioè un'operazione momentanea del joystick tende ad aumentare velocemente. Questo comunque vuol dire che il joystick dev'essere azionato ripetutamente per manovre come una virata costante o un costante angolo d'inclinazione.

Gli elicotteri sono instabili per natura e senza autostabilizzazione è difficile farli volare. L'Apache è equipaggiato di un equipaggiamento digitale di stabilizzazione automatica (DASE) che lo rende il più manovrabile tra tutti i moderni elicotteri.

#### Procedura di decollo:

1 Assicurarsi che l'indicatore del collettivo sia al minimo.

2 Selezionare piena manetta (tasto W) tenendo il tasto premuto finché l'indicatore della manetta segna il massimo.

3 Attendere che il numero di giri della turbina e del rotore abbia raggiunto il 100%.

4 Aumentare il passo del collettivo tenendo premuto il tasto Q finché non ci si stac-

ca da terra. VSI indica la velocità verticale in piedi al secondo.

5 Ridurre il collettivo (tasto A) per ottenere la librazione, cioè VSI = 0. Ora l'elicottero è fermo in aria sull'eliporto.

6 Si può girare da fermi manovrando a sinistra o a destra il timone (CAPS SHIFT o tasto Z).

#### Passaggio dalla librazione al volo in avanti.

1 Aumentare il collettivo (tasto Q) fino al 80-100%. Potenza. Ridurre il collettivo (tasto A) se il suono indica sovrapotenza.

2 Abbassare il muso dell'elicottero (tasto 7 o joystick in avanti) a 15-30 gradi.

3 L'elicottero comincerà a muoversi in avanti con la velocità in aumento. Gli autostabilizzatori cominceranno lentamente a riportare l'elicottero a un assetto orizzontale.

4 Ridurre il collettivo (tasto A) fino a raggiungere VSI = 0 piedi al secondo, in modo da non salire né scendere.

L'elicottero ora viaggerà in avanti a velocità di crociera.

L'Apache è un elicottero molto agile. Da una librazione stabile può raggiungere 100 kts in approssimativamente 6 secondi, applicando il 100% della potenza e piegando il muso verso il basso approssimativamente di 30 gradi.

#### Volo diritto e orizzontale

La velocità in avanti dipende anzitutto dalla regolazione della potenza e quindi dalla regolazione del collettivo, presumendo che l'elicottero non sia autorotante (lo spieghiamo più avanti). I rapporti tipici velocità/potenza sono i seguenti:

| Potenza | Velocità |
|---------|----------|
| 44%     | 60 nodi  |
| 60%     | 119 nodi |
| 75%     | 147 nodi |
| 100%    | 159 nodi |

Questi valori variano leggermente con l'altezza e i cambiamenti di peso dovuti al consumo di carburante e all'azionamento delle armi. L'Apache è dotato di uno stabilizzatore controllato dal computer che permette all'elicottero di viaggiare a qualunque velocità con la fusoliera orizzontale.



### **Cambiamenti di direzione**

Purché la velocità sia maggiore di 60 nodi, una virata si può conseguire semplicemente inclinando l'elicottero a destra o a sinistra. Con l'inclinazione si perde un certo ammontare di spinta verticale e l'elicottero comincerà a discendere se non si contrappone a questa tendenza un aumento del collettivo. In una virata l'elicottero tende anche a rallentare, a meno che il pilota non picchi per mantenere la velocità a scapito dell'altezza.

Sotto una velocità di 60 nodi l'elicottero tenderà a "derivare" nella virata, con la pallina dell'orizzonte artificiale che lo indicherà andando tutta da una parte. Le virate possono essere aiutata con il timone, ma questo farà diminuire la velocità. Durante la virata ci saranno anche delle fluttuazioni nel numero di giri del rotore per la forza centrifuga. L'automanetta adatterà il numero di giri della turbina per mantenere il numero di giri del motore approssimativamente del 100%.

### **Volo all'indietro e laterale**

Partendo dalla librazione l'elicottero può essere mosso all'indietro aumentando il collettivo e alzando il muso a circa 10 gradi. Il quadrante della velocità diventerà blu per indicare il volo all'indietro. Per mantenere la velocità, mantenere alzato il muso. Nello stesso modo l'elicottero può essere fatto volare lateralmente rollando a sinistra o a destra e aumentando il collettivo. Il quadrante della velocità non mostra gli spostamenti laterali e per controllarli il pilota deve osservare l'indicatore sull'orizzonte artificiale.

### **Virata a piena potenza**

Questa manovra permette al pilota di fare una virata di 180 gradi con una drammatica cabrata e una virata simultanea. Con una velocità di 100 nodi o più, tirare su di 70 gradi circa il muso dell'elicottero. Mantenere questo assetto finché la velocità non scende sui 60 nodi. Rilasciare lo stick e manovrare il timone finché la direzione non è cambiata approssimativamente di 160 gradi. Rilasciare il timone, adattare la rollata a zero, se necessario, e accelerare con il muso abbassato. Durante questa manovra l'elicottero rollerà, virerà e picchierà simultaneamente, per poi dirigersi nella direzione opposta.

### **Acrobazie**

L'Apache può essere fatto volare con sicurezza entro i seguenti limiti:

Picchiata  $\pm$  90 gradi

Rollata  $\pm$  110 gradi

Oltre questi limiti il controllo del velivolo può essere imprevedibile, cioè non sono raccomandati looping ed altri generi di acrobazie estreme!

### **Autorotazione**

L'autorotazione è per l'elicottero l'equivalente della "planata" e viene usata quando il pilota vuole discendere rapidamente o per qualche guasto del motore.

Durante l'autorotazione le pale del rotore vengono spinte dal flusso d'aria attraverso il piano del rotore, mentre l'elicottero scende. Questo riduce la potenza richiesta ai motori e il numero dei giri del motore si riduce automaticamente per mantenere la velocità del rotore al 100%, e lo scarto tra numero di giri della turbina e quello del rotore non può essere visto sulle scale graduate. Le condizioni ottimali per l'autorotazione sono approssimativamente a 60 nodi e sopra i 500 piedi. Si entra in autorotazione abbassando gentilmente il collettivo.

### **(a) Motore attivo**

Mentre la discesa aumenta, il comando della manetta automatica ridurrà il numero di giri della turbina. Qualunque fluttuazione nel numero dei giri del motore verrà compensata automaticamente dall'automanetta, quando l'altezza va sotto i 200 piedi, il pilota deve cominciare ad alzare il collettivo per ridurre la velocità di discesa, alzando il muso dell'elicottero se desidera rallentare. Con la pratica il pilota coordinerà l'aumento del collettivo con l'esatto angolo d'assetto per rallentare fino a librarsi a pochi metri dal suolo.

### **Rallentamento e ritorno alla librazione**

1 Alzare gentilmente il muso dell'elicottero tirando indietro il joystick (tasto 6). L'elicottero comincerà a rallentare e a cabrare. Mantenere l'assetto col muso in su tirando indietro ripetutamente il joystick (gentilmente!).

2 Ridurre la cabrata riducendo il collettivo (tasto A) per mantenere la VSI approssimativamente sullo zero. Se la velocità in



avanti scende sotto i 60 nodi, aumentare il collettivo (tasto Q o secondo joystick indietro) per controbilanciare la velocità di discesa. Quando la velocità si avvicina allo zero, lasciate che l'elicottero riprenda l'assetto orizzontale.

3 Raggiungete una VSI di zero con il collettivo. Ora l'elicottero è in librazione stabile.

4 L'elicottero rallenterà anche nelle virate, a meno che non sia in picchiata. Un altro comune metodo di rallentamento è fare una serie di virate alternate a destra e a sinistra.

5 Perché la velocità sia inferiore ai 60 nodi, il pilota può usare il timone per aumentare la deriva laterale. Come risultato della resistenza dell'aria generata, l'elicottero rallenterà drammaticamente.

### **Atterraggio**

L'elicottero può atterrare librando (discesa verticale) o in velocità come un aereo, purché questa velocità sia sotto i 60 nodi.

(a) Librando: diminuire il collettivo fino a raggiungere una costante velocità di discesa. Velocità verticale massima concessa per toccare il suolo = 12 piedi. Sotto i 30 piedi si sperimenterà l'effetto cuscino d'aria, che farà diminuire la velocità di discesa.

(b) Rullando: con una velocità di meno di 60 nodi, abbassare il collettivo per iniziare la discesa. La velocità massima concessa per toccare terra è di 12 piedi. Dopo aver toccato terra l'elicottero rallenterà fino a fermarsi. Al suolo lo si pilota con il timone.

### **Rullando al suolo**

L'elicottero può essere fatto rullare al suolo fino a una velocità massima di 60 nodi, purché il numero di giri motore/rotore sia del 100%. Supponendo che l'elicottero sia stazionario, aumentare il collettivo per produrre circa il 20% di potenza.

Una spinta in avanti del joystick principale farà accelerare il velivolo e tirandolo indietro lo farà rallentare fino a fermarsi. Lo si pilota con il timone.

### **Rifornimento/Riarma/Riparazioni**

Atterrando in un eliporto (non in uno nemico!), l'elicottero può rifornirsi di carburante, può ricaricare le armi ed essere riparato. Una volta nell'eliporto, chiudere la manetta per portare a zero il numero di giri

della turbina e del rotore. Immediatamente l'elicottero riceverà i servizi di riparazione e di preparazione per il decollo successivo.

### **(b) Atterraggi a motore spento**

Nel caso di guasto di entrambi i motori o se il pilota chiude deliberatamente la manetta in volo, il numero di giri del motore si ridurrà a zero. Il pilota dovrà dare una risposta immediata abbassando il collettivo prima che le pale del rotore rallentino troppo. Durante la discesa il numero di giri del rotore è controllato da un attento aggiustamento del collettivo. Mantenendo l'assetto orizzontale dell'elicottero e la velocità tra i 50 e i 60 nodi, aumentare il collettivo solo poco prima di toccare terra per portare la velocità di discesa a 12 piedi al secondo.

### **Attenzione: notare i limiti!**

1. La massima velocità possibile per un Apache è di 197 nodi, in picchiata. Se la velocità dovesse oltrepassare questo limite, il tachimetro diventerà di un rosso lampeggiante e il pilota riceverà un avvertimento udibile. Se continuasse ad aumentare la velocità, a 210 nodi l'elicottero perderebbe la pala di un rotore, con una catastrofica perdita di controllo come risultato!

2. Se il pilota richiede troppa potenza dai motori, l'indicatore di potenza diventerà rosso, la temperatura dei motori salirà a rosso e si udirà un avvertimento udibile. Se questo avvertimento fosse ignorato, i motori si surriscalderebbero per poi guastarsi. È possibile librarsi e volare con un solo motore, ma se hanno ceduto tutti e due i motori, il tempo volo è molto limitato!

### **AERODINAMICA DELL'ELICOTTERO**

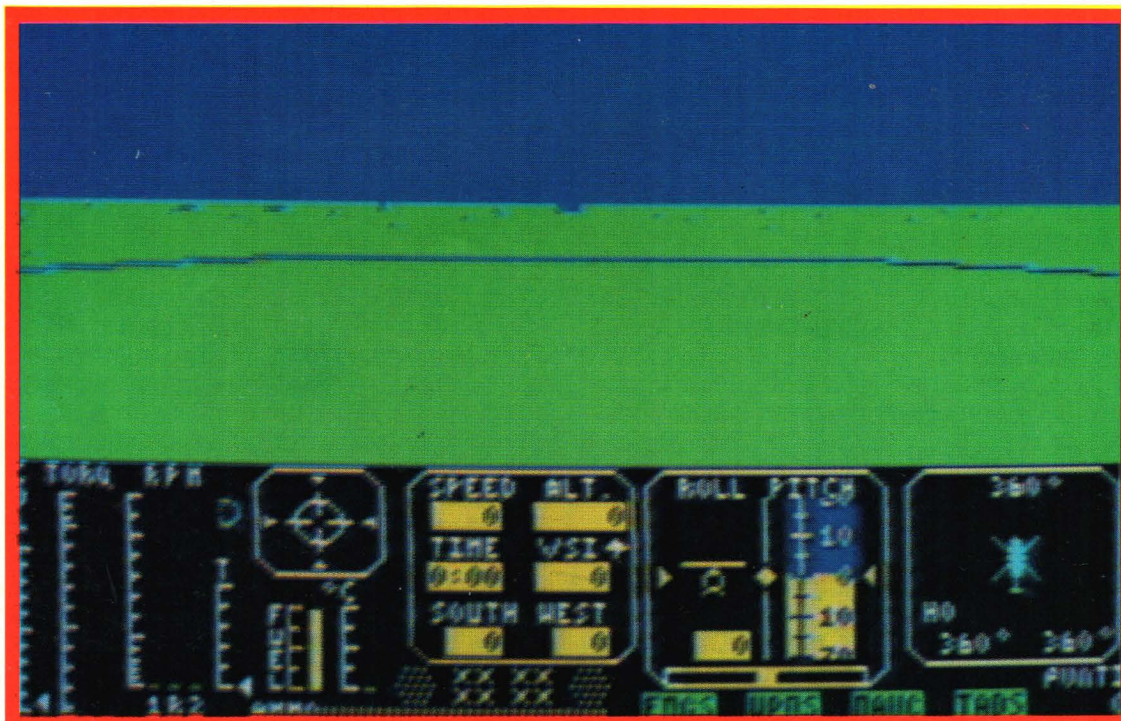
La seguente descrizione è intesa solo come introduzione al soggetto. Per una vera conoscenza si rimanda alla stampa specializzata.

Le pale del rotore di un elicottero spingono l'aria in basso, mentre vi passano attraverso. Ne risulta una forza ascendente. Il pilota può aumentare questa forza "collettivamente" aumentando il passo (o "angolo di attacco") delle pale dei rotori e l'elicottero si alzerà. Per muoversi in avanti le pale del rotore si piegheranno in avanti, usando una parte della spinta ascension-



nale per accelerare l'elicottero. L'ammontare di spinta generata dalle pale dei rotori cresce con la velocità dell'elicottero. Si chiama spinta traslazionale e ne consegue che il pilota deve diminuire il collettivo man mano che la velocità aumenta. Comunque, quando l'elicottero continua ad accelerare, questa spinta extra viene compensata da un forte ammontare di forze frenanti che devono alla fine essere controbilanciate da un aumento

del collettivo. Questa variazione di "efficienza operativa" può essere visualizzata in una curva che ha il suo picco a una velocità approssimativa di 60 nodi. Un elicottero richiede molta più potenza per una salita verticale che per la stessa salita mentre si muove in avanti. La massima altezza a cui può librarsi è minore di quella con velocità in avanti. Entrambi gli effetti dipendono dalla spinta traslazionale.



#### SOMMARIO DEI COMANDI

MD = mano destra, MS = mano sinistra  
 5 virata a sinistra (MD joystick a sinistra)  
 6 cabrata (SU) (MD joystick dietro)  
 7 picchiata (GIU) (MD joystick avanti)  
 8 virata a destra (MD joystick a destra)  
 CAPS SHIFT Timone a sinistra (MS joystick a sinistra)  
 Z Timone a destra (MS joystick a destra)  
 C Cambio di forma nella navigazione  
 N Nuovo obiettivo (MS pulsante del fuoco)  
 P Selezione sistema armamenti  
 Ø Pulsante del fuoco (MD pulsante del fuoco)  
 Q Aumento collettivo (MS joystick indietro)  
 A Diminuzione collettivo (MS joystick avanti)  
 W Apertura manetta

S Chiusura manetta  
 M Mappa  
 H Pausa  
 J Ripresa  
 CAPS SHIFT insieme a barra degli spazi per interrompere missione e tornare alla lista.

#### Note CRUSCOTTO STRUMENTI

- Collettivo
- Potenza % (a) motore 1 (b) motore 2
- Numero dei giri al minuto (a) motore 1 (b) rotore (c) motore 2
- Indicatore manetta
- TADS - Acquisizione Obiettivo e Sistema di Designazione
- Livello carburante
- Temperatura motori
- Unità Visuale Display del pilota
- Velocità in nodi (giallo = avanti, blu = indietro)
- Altitudine in piedi
- Tempo per obiettivo, ore e minuti

- Indicatore velocità verticale VSI, piedi al secondo
- Distanza dall'obiettivo, in piedi o miglia
- Orizzonte artificiale
- Simbolo virata
- Angolo virata
- Angolo picchiata o cabrata
- Indicatore deriva
- Strumenti di navigazione e bussola
- Direzione
- Traccia
- Rotta
- Motori
- Armi
- Computer Marina
- Pannello situazione guasti
- TADS
- Punteggio
- Riserva munizioni mitragliera
- Razzi
- Missili Hellfire



# UN TRAPIANTO DI CERVELLO PER IL DISK DRIVE 1541!

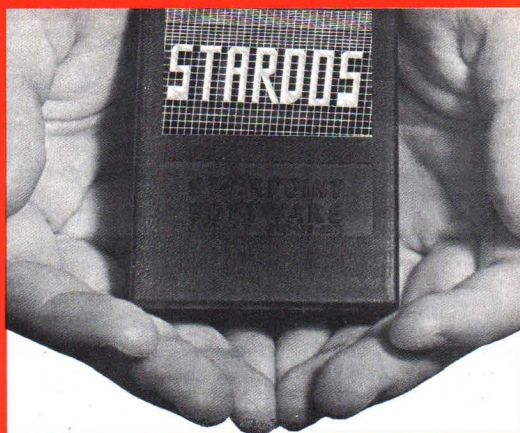
Inserire il chip Stardos Rom nel drive e poi inserire la cartuccia Stardos: ecco tutto ciò che occorre fare per migliorare notevolmente l'intelligenza del vostro computer e del vostro disk drive. I vari Quick Loaders e Fast Loaders cercano di cavarsela con un patching del DOS del disk drive, ma in questo modo non riescono ad accelerare in modo significativo gran parte del software odierno, che a volte anzi non carica nemmeno!

Stardos invece sostituisce elettronicamente tutto il DOS e il KERNAL. Ciò significa che quando siete impegnati in un lavoro intensivo sul vostro C-64, lo Stardos accelererà la ricerca dei dati nel vostro database, la correzione di qualsiasi punto dello spreadsheet e persino la meccanica di gioco della vostra avventura preferita.

I vantaggi offerti dallo Stardos stanno in un incredibile aumento della velocità di ogni tipo di accesso al dischetto (dal 600% al 1000%!), nella fine del surriscaldamento, nella comodità (basta un solo tasto per save, LOAD e indirizzario, e inoltre ha i copier di file e dischetto incorporati) e nella potenza, poiché contiene un word processor completo, monitor ML, trattamento settore, riversamento schermo-stampante ecc.

Lo Stardos è compatibile con praticamente tutto il software e lo hardware del C-64 ed è messo in vendita a circa 65 dollari dalla Starpoint Software, Star Route 10,

Gazelle, California 96034, USA. Per dieci dollari in più, la Starpoint permette anche di personalizzare il C-64 con un messaggio di 21 caratteri e i vostri colori preferiti nello sfondo, nel bordino e nel testo.





# MEMOTECH SPECULATOR

Alcuni mesi fa, gli emulatori Spectrum erano l'ultimo grido, e se ne annunciava l'"imminente uscita" in modelli rivolti a micro disparati come il QL o il Commodore 64. Peccato però che tutti questi meravigliosi apparecchi avessero una cosa in comune: erano solo un sogno degli uffici marketing! Oggi però la Memotech annuncia di aver creato un vero emulatore la cui realtà è ben tangibile e verificabile... non solo, ma sembra anche che funzioni egregiamente!

Lo Speculator della Memotech si divide in due parti. La prima è un piccolo apparecchio che si inserisce nel fianco del computer e che contiene un Rom, del Ram per memorizzare i risultati della routine di lettura della tastiera e qualche altro bit. La seconda parte è costituita da una cassetta contenente un programma che permette di girare venti giochi per lo Spectrum (giochi che ovviamente dovranno essere acquistati dall'utente). I giochi vanno da un vecchio classico come *Spectipede* (ormai sventutissimo dappertutto) ad alcuni dei migliori giochi di più recente pubblicazione (come *Atic Atac*, *Tornado Low Level* e *Starion*). La Memotech conta comunque di mettere in commercio altre cassette (al prezzo di quattro sterline l'una), ognuna delle quali consentirà di girare altri dieci giochi. Ora che il sistema è stato implementato, non sarà difficile tener dietro ai più recenti successi per lo Spectrum.

Per girare un gioco basta effettuare la propria scelta sul menù, caricare il nastro Spectrum (accompagnato dal caro vecchio bordino gialloazzurro lampeggiante, ripristinato per l'occasione) e cominciare. Nel corso del gioco bisogna evitare tutte

le opzioni per Joystick Kempston ecc., e comunque tutti i giochi si possono giocare con i cursori e il joystick del MTX e anche con la tastiera. Al programma originale non viene apportato alcun cambiamento.

In breve, è al software che tocca la parte più facile dell'emulazione. Per prima cosa, compensa tutti i bizzarri sistemi di caricamento oggi così diffusi, e in secondo luogo fa sì che tutte le chiamate del gioco dirette al Rom dello Spectrum vadano a finire in una routine posta allo stesso indirizzo di memoria — che per ragioni di copyright è del tutto diverso dal codice del Sinclair ma che produce i medesimi risultati sullo hardware MTX.

Il codice di gioco continua così a girare come se fosse su uno Spectrum controllando la logica interna e così via. Il menù invita anche a scegliere i colori migliori disponibili per ciascun gioco, traendoli dalla più ricca gamma del MTX.

La parte di hardware legge la tastiera del Memotech per vedere se sono stati usati i tasti o il joystick appropriati, poi passa l'informazione al gioco intercettando le chiamate che sarebbero altrimenti andate ai tasti del Sinclair. Essa controlla inoltre la gestione dello schermo, che è forse la parte più complicata. Il codice che sarebbe il Ram dello schermo Spectrum viene tenuto in memoria, ma deve essere presentato in forma molto diversa se si vuole che abbia un senso per il chip video del MTX. La parte Rom invia delle interruzioni per fermare il gioco, legge lo schermo Spectrum, lo traduce in valori che ottengono lo stesso risultato sullo schermo Memotech e poi invia i nuovi dati al chip vi-



deo. Per fortuna la risoluzione dei pixel è la stessa, così che i dettagli grafici vengono riprodotti esattamente.

Il limite palese di questo sistema è la sua lentezza: il gioco risulta lievemente più lento, e la velocità d'aggiornamento dello schermo è di circa un quarto di quella originale, il che rende meno fluidi i movimenti. Tony Brewer, che ha programmato lo Speculator, ammette l'esistenza del problema, ma dice non a torto che quella certa rigidità dei movimenti è molto spesso impercettibile.

I giochi in cui tutta l'azione è limitata a una certa parte dello schermo (come ad esempio *Starion*) si possono migliorare caricando selettivamente le parti più animate a velocità maggiore e lasciando più lente quelle relativamente statiche. Qualsiasi suono prodotto dalle chiamate al Rom (ad esempio dei semplici bip) può venire riprodotto, ma se però si tratta di effetti speciali creati inviando parecchie volte al secondo un segnale al chip sonoro non vale la pena di riprodurli poiché anche in questo caso la frequenza è drasticamente diminuita. Considerata però la genialità del tutto, Tony Brewer può comunque sentirsi orgoglioso.

Contenendo un sacco d'altre cose oltre al Ram Spectrum da 48K, l'emulatore non funziona sul MTX 48K, ma solo sul 64K e oltre. Ci sono poi vari giochi che non girano né per amore né per forza: quelli contenenti grosse parti in Basic, quelli che effettuano talmente tante chiamate al Rom che sarebbe impossibile sostituirne tutte le routine e certi giochi che sembrano non poter tollerare le interruzioni.

I computer MTX sono considerati con molto rispetto sia dalle software houses che dagli utenti evoluti, soprattutto perché sono passibili di un'espansione che li può trasformare in un potentissimo sistema con un ottimo networking, CP/M, dischetti da un megabyte e così via. Il grosso motivo per cui non hanno sfondato come home computers sta nel fatto che — come l'Oric — sono stati presi in un circolo vizioso: da un lato, poche vendite a causa del poco software disponibile, dall'altro nessuna fretta di scrivere del software adatto a causa delle scarse vendite. Questo emulatore, insieme ai recenti ribassi, potrebbe risolvere in un sol colpo tutti questi problemi.

cr. bar.





# PARADROID



## Come trasferirsi nel modo migliore

Quando si tratta con dei robot di un livello inferiore al 476, non c'è problema: basta beccarli! Se però il vostro obiettivo risponde al fuoco, la seguente strategia si è dimostrata molto utile. Il problema dell'andare semplicemente nel modo transfer e poi caricare a testa bassa l'obiettivo sta nel fatto che vi trovate in linea retta rispetto a lui, che quindi può colpirvi agevolmente, e che più vi avvicinate più colpi lui può sparare. La tattica migliore è un avvicinamento obliquo con un attacco alle spalle. In questo modo non si accorgerà di voi.

## Come conquistare la prima nave

Tenete d'occhio la mappa. Dal ponte di partenza, trasferitevi più su in un robot tra il 329 e il 476 di valore. A questo punto restate sul ponte A e distruggete tutto quanto vi trovate: ciò è molto importante poiché questo minuscolo ponte è collegato al ponte C, il ponte di comando, e se prima non avrete liberato il ponte A, il ponte C rimarrà con le luci accese. Può essere un'esperienza frustrante perlustrare per un'eternità il ponte C alla ricerca del robot mancante e sprecare dell'energia preziosa mentre lui magari è su un altro ponte! Dal ponte A andate dal ponte al 6, dove dovrete trovare due droidi dell'equipaggio e forse anche una sentinella. Trasferitevi nell'elemento più forte e uccidete l'altro. Ora scendete al ponte C, mettetevi immediatamente nel modo transfer, abbattete la porta alla vostra destra e prendete di sorpresa chi vi sta dietro: se vi siete trasferiti bene (e per un droide dell'equipaggio non dovrebbe essere un problema), dovrete ora trovarvi in possesso di un robot del livello 629 circa. Liberare il ponte, il che non sarà difficile come sembra, ricordate che sui ponti più bassi c'è un'abbondante riserva di umili robot. Mantenete il possesso di un droide di grosso calibro

(preferibilmente un distruttore) e andate a liberare il ponte D - che è una vera trappola, quindi attenti. I ponti successivi (E, F e G) sono decisamente enormi. Il ponte F è uno dei più letali, dato che in esso si annida il temuto 883. State molto attenti se usate l'ascensore di sinistra che collega i ponti E ed F: c'è sempre un gruppo di robot cattivi in agguato: cercate di catturarli uno per volta. Liberati i ponti principali, ripulite quelli minori: badate che i ponti R ed N e S ed O sono collegati. Cercate di portare a termine l'opera rimanendo in possesso di un droide di grado elevato, dato che potrete tenervelo anche sulla nave successiva.

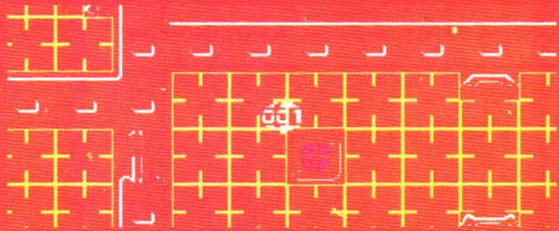
## Note sui droidi - 420

Sono un problema quando si usano i distruttori, dato che sono invulnerabili. Meglio travolgerli. 476: un droide fondamentale, il solo robot di basso grado che disponga di armi proprie. Conquistatene uno al più presto! 302: il droide più veloce della nave... ma i distruttori conciano per le feste questo mostriciattolo sfuggente! 821: forse il robot più utile tra tutti. È veloce, affidabile e dispone di buone armi. 999: non montatevi la testa, perché quando si usa questo droide l'energia si prosciuga ad un ritmo pazzesco. Meglio conquistarsi al più presto un altro modello, però non sprecatelo: da un 999 potete trasferirvi in quello che volete.

## Sporchi trucchi

1) Percorrendo un corridoio, sparate davanti a voi anche se vi sembra che non ci sia niente: potete colpire anche ciò che non vedete. 2) Nove volte su dieci, un robot che colpisce un robot che esplosione esplosione a sua volta. Cercate di beccarne due con un colpo solo: non è difficile. 3) Nel gioco del trasferimento, puntate ai riquadri che lui non può raggiungere: è ovvio, ma spesso non ci si pensa.





TRANSFER Fig. 1



WRONG APPROACH



CORRECT APPROACH

SHIP

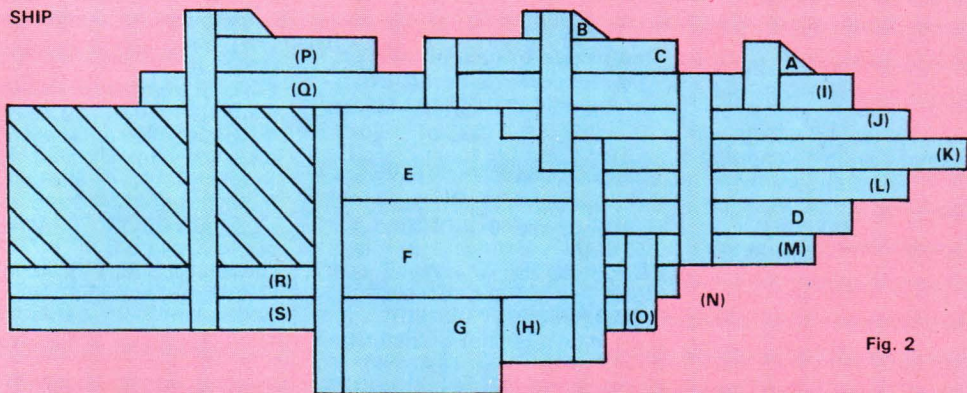


Fig. 2





# VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Vendo magnifici giochi per ZX Spectrum tra cui: Impossible mission, Knight Lore, Gun fight, Atic Atac, Highway encounter, Bach to school, Commando, Falcon Patrol II, YearKung Fu, Strong man, Sci d'acqua, Pole position, Sir Fred, e tanti altri giochi sportivi.

Giancarlo Donzelli - Via Tesimo, 47 - Fontanelle (Pescara) - Tel. 085/51170

● Vendo cassette ZX Spectrum, prezzo eccezionale. Giochi fantastici fra cui: Herbert's Dummy run, Hyper sport, Frank Bruno's Boxing, Popeye, Ms Pac man, Pole position, Zaxxon, Moon cressa, Bruce Lee, Beach Head 2, Commando.

Ferretti Gianluca - Via Moroder, 3 - 60127 Ancona - Tel. 071/895704

● Compro per ZX Spectrum 48K duplicatore per programmi velocizzati o con Header pulsante. Ed inoltre scambio i seguenti programmi se ricevo duplicatore (dynamite dan, Highway encounter, thompson super test, the way of exploding fist, fairlight, kung fu master, transformer).

Cittadino Francesco - Via Chisone, 19 - Rivoli (TO) - Tel. 011/9596489

● Cerco giochi per lo Spectrum 48K: Decathlon di Daley Thompson o Daley Thompson super test, Olimpiadi 1; a buonissimo prezzo (fino a L. 1500 l'uno).

Davide Limonta - Via Belvedere, 4 - Olginate (CO) - Tel. 680327

● È nato il fantastico Hacker Club di Asti per tutti i sinclaristi: bollettini, software, riunioni settimanali, adesivi, disassembly party, megacorso di basic con computer cassette, libri e videocassette... OK?

Dario Meoli - Via Rosa, 1 - 14100 Asti - Tel. 0141/218774

● Vendo i migliori giochi per lo Spectrum 48K. Qualche titolo? Commando, Rambo, Popeye, Hyper Sports, Impossible mission, Exploding fist, Saboteur, Dummy run, Highway encounter, Tapper, Rugby e tantissimi altri. Novità in continuo arrivo.

Inoltre cerco: Dragon's Lair. Scrivere a:

Claudio Spina - Via San Bartolomeo, 23 - 86021 Boiano (CB) - Tel. 0874/778200

● Compro, cerco, per Spectrum: calcio, Basket, Karate e altri giochi. Telefonare o scrivere a:

Paolo Carta - Via Dante, 254 - Cagliari - Tel. 830264

● Vendo ZX Spectrum Plus + 30

**In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche.**

**Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano**

cassette con i migliori giochi + riviste + 2 manuali. Il tutto a L. 300.000.

Marigonda Nicola - Via G. Garibaldi, 56 - S. Donà di Piave (VE) - Tel. 0421/50364

● Vendo: attenzione amanti dei films Horror.

È uscito il primo numero di "VideoZombi"

La prima rivista dell'orrore in cassetta per i possessori dello Spectrum. Per informazioni scrivere a: Gianluca Taula - C.so Martinetti, 106/15 - 16149 Genova - Tel. 010/417921

● Acquisto corso intero videobasic G.E. Jackson per Spectrum 48K; offro max L. 50.000. Telefonare ore serali.

Franco Candoli - C.so Racconigi, 245 - 10129 Torino - Tel. 011/503887

● Vendo in blocco i numeri 8-9-10-11-12-13-14-15-16 e 17-18-19-20-21-22-23-24-25 di Load'n Run a L. 60.000 (anziché L. 81.000), il gruppo, oppure a L. 110.000 (anziché L. 162.000) tutti i numeri. Vendo inoltre cassetta con 30 giochi a L. 20.000. Ho anche tutti i numeri di Sp. Program e

Sp. Playgames (L. 6000 l'uno). Oppure chiedetemi la lista: ho più di 100 giochi originali che vendo a L. 1500 l'uno; ogni dieci richiesti, due in regalo. Naturalmente per lo Spectrum.

Fabio Pasotti - Via Rosselli, 71 - 20010 Canegrate (MI) - Tel. 0331/401283

● Vendo moltissimi giochi per ZX Spectrum 48K, Vic 20 e CBM 64 in turbo incorporato nei giochi! Massima onestà! Cassette con 5 giochi a L. 4000.

Luca Vergani - Via Tortona, 53 - Alessandria - Tel. 0131/441522

● Vendo/scambio moltissimi programmi per lo ZX Spectrum (circa 1000) tra cui: Rambo, Commando, 3 Week's Paradise; Mikie, e moltissime altre novità inglesi. Ogni programma L. 1000.

Filippo Portera - Via B. Cellini, 2/A - 30038 Spinea (VE) - Tel. 994284

● Vendo nuovissimi giochi per lo ZX Spectrum 48K a L. 5000 10 giochi, oppure a L. 25.000 50 giochi (sportivi e non. Esempio: Rambo, Bruce Lee, Fred Calcio, Ghostbusters, Ciclone, Olimpiadi 1 e 2 e molti altri) cambio anche giochi.

Silvia Scaringi - Via Valsesia, 28 - Milano - Tel. 4577835

● Vendo delle ultime novità inglesi (Sky fox, Rambo, Back to Skool!, Battle of the planets e molti altri) per ZX Spectrum 48K, a L. 2000 l'uno!!! Richiedete lista e informazioni a:

Giacomo Donati - Via A. Volta, 51 - Forte dei Marmi (LV) - Tel. 0584/80594

● Vendo joystick Kempston per Spectrum in ottime condizioni + interfaccia incorporato a L. 20.000. Telefonare ore pasti a: Roberto - Via Giuseppina Pozzi, 29 - Como - Tel. 592482

● Vendo Load'n run dal numero 4 al 7 e dal numero 13 al 20, escluso il 19 a L. 5000 + spese di spedizione.

Andrea Protti - Via XXIII Marzo, 170 - Novara - Tel. 032/28395

● Vendo giochi favolosi per CBM 64 a prezzi stracciati: eccone alcuni: Kung Fu, Rambo, V-Visitors, Summer Games I e II e altri. Tratto con tutta Italia.

Claudio Sestili - Via dei Prati Fiscali, 284 - Roma - Tel. 8128819

● Vendo giochi per CBM 64 quali: Karate Master, Commando 1 e 2, Summer Game 1 e 2 - Winter Game, Super Boxing, Strip Poker, Copiatore "Turbo Load", etc. Giochi a L. 1000 cad. Turbo L. 10.000.

Antonino Vento - Via Cap. Massi-



mo Scala - Milazzo (ME) - Tel. 090/9282657

● Se hai un Commodore 128 e cerchi qualche programma valido, vendo archivio indirizzi (800 istruzioni) di massima completezza a L. 15.000. Possiede 18 funzioni, tra cui 5 metodi di ricerca nominativi e 6 metodi di stampa su carta. Impiego di registratore e floppy.

Perego Vittorio - Via Nazionale, 37 - Calco (CO) - Tel. 039/508678

● Vendiamo giochi del CBM 64 a L. 1500 ciascuno, abbiamo più di 1000 giochi, fra cui: "Rambo I e II", "Commando I e II", "Summer Games I e II". Nuovi arrivi in continuazione. Massima serietà. Scrivere o telefonare a:

Scaraforsi Andrea - Via dei Borghi, 93 - Lucca - Tel. 0583/43424

● Cerco Summer Games 1/2, fino al prezzo massimo di L. 1500. Oppure scambio con Commando e Beach Head II.

Non fatevi attendere.

Ferrari Dirego - Via G. Galilei, 76 - San Remo - Tel. 0184/884872

● Vendo/scambio ultimissime novità per CBM 64 sia su nastro che su disco, bassissimi prezzi, giochi es.: Yie Ar Kung Fu, Catch, Mac Music, Lord of the Rings, Alternate reality, Visitors, F.B.I., Knight Rider, ecc.

Preatoni Angelo - Via Marco Polo, 7 - 20124 Milano - Tel. 02/6555950

● Vendo a prezzi eccezionali (max L. 3000) programmi su carta come: Koala testo, il programma che permette di inserire come un variopinto menù o come sfondo di un gioco, in un vostro programma in basic, un disegno eseguito al 'Koala'. Vendo il programma che permette di inserire il Joystick nei vostri programmi e molte adventure: Help, Artificiere, Defence, Robot, Color, Labirinto 3D e molti altri.

Pomeriggio.  
Daniele Contini - Via Sturzo, 22 - Gorgonzola (MI) - Tel. 02/9515568

● Compro il gioco Hulk per C.64. Telefonare giorni pari dalle ore 17 alle ore 18. Prego dei prezzi ragionevoli.

Andrea Incalza - Via S. Stefano del Cacco, 34 - Roma - Tel. 06/6798584

● Robysoft vende: giochi marzo '86, come: Yie Ar - Kung Fu, Camel Trophy, catch ed altri. Vendo anche sistemi: Speedos velocizza 10 volte il drive, Hacker, Freeze Freme, ore pasti.

Roberto - Via Cantore, 40/8 - Genova - Tel. 010/415084

● Vendo le migliori novità di videogames, per C.64 solo su nastro. Invio lista mediante rimborso spese postali. Ecco qualche nome: Commando, Kung Fu Master, ecc.

Cerco inoltre Dragon's Lair su nastro, solo se affare.

Jacopo Bonistalli - V.le Mameli, 65 - 07100 Sassari - Tel. 079/291230

● Vendo nuovissimi programmi per C.64 con continui arrivi di novità. Es: Yie Ar Kung Fu, Catch, Comic Bakery, Camel Trophy, Night Shade; su nastro e disco. Inoltre vendo interfaccia per duplicare con due registratori tipo Commodore. Spedisco ovunque in contrassegno. Richiedere la lista a:

Davide Galloni - Via Magenta, 21 - 21040 Cislago (VA) - Tel. 02/96381037

● Cambio-vendo programmi CBM 64 cassetta e disco, ultime novità come: Silent Service, Back to the future, Time tunnel, Legend of the Amazon Woman, etc. Prezzi bassi, per accordi telefona ore pasti a:

Rossetti Marco - Via Giardini, 26 - Pistoia - Tel. 0573/367309

● Vendo mega giochi per C.64, tra cui: Spy vs spy I e II, Rambo, Commando, Beach Head I e II, Karate, Kung Fu master, Bruce Lee, Pitfall I e II, Ghostbuster, Mario Bros, Pooyan, 007, Pitstop I e II e altri fantastici giochi da L. 500 in poi, scrivendo o telefonando. Lista gratuita.

Paleari Oreste - Via Fanin, 11 - Lainate (MI) - Tel. 9371672

● Vendo-compro giochi per C.64 (sia su nastro che su disco), dispongo di 800 giochi, tra cui: Gi Joe, Tour de France, Rambo 2, The Goonies, Commando, Barbie, The Rocky Horror Show, Catch, Hardball, Two on two e tanti altri. Richiedete la lista.

Alessandro Duocchio - Via per Cinisello, 18 - Nova Milanese (MI) - Tel. 0362/40948

● Si vendono fantastici games per CBM 64. Vasta scelta fra oltre 700 programmi. Prezzo L. 1.000 l'uno. Regalo supporto magnetico e spese postali. Alcuni titoli: Hulk, Shadow Fire I e II, Spy vs Spy, Porno Movie, Strip Poker, Kennedy Approach e molti altri, inoltre utility varie, simulatori di volo spaziali, ferroviari, automobilistici. Lista gratuita. Scrivere solo se interessati a:

Valentina Baio - Casella postale, 29 - 36016 Thiene (VI)

● Attenzione ragazzi!!! Vendo per CBM 64 più di 500 giochi a prezzi stracciati (dalle L. 1000 alle L. 1500), tra questi Ghostbuster, Popeye, Commando, Calcio, Agente 007, Pitfall I, II e III, 6 tipi di olimpiadi e di F.1, ecc. Faccio anche scambio. Telefonare ore pasti.

Soddo Alessandro - Via Labriola, 3 - 54031 Carrara (MS) - Tel. 0585/51764

● Cerco disperatamente il gioco Dragon's Lair per CBM 64 (su disco e cassetta). Inoltre vendo nuovi giochi: Bruce Lee, Gyruss, One on one, Toy bizarre, ecc. a prezzi stracciatissimi.

Filippo Morlacchini - Via Trinchese, 61 - Lecce - Tel. 54018

● Straordinario!!! Vendo giochi per CBM 64 tra cui: Rambo II, Exploding Fist, Summer Games, e tanti altri per dei prezzi bassissimi, scrivere o meglio telefonare a: Igor Galli - Via Piccola Atene, 10 - Sabbioneta (MN) - Tel. 0375/52356

● Cerco disperatamente il simulatore di Spectrum, sono disposto a scambiarlo con "Superbase" o "Easy Script" preferibilmente su disco. Solo zona Milano. Telefonare ore pasti (cena) a:

Andrea Laus - Via Pastore 2F - Carnate (MI) - Tel. 039/674280

● Vendo giochi per CBM 64 a prezzi bassissimi tra cui: Zorro, The last V8, Rambo, Commando, Kung Fu Master, Summer Games I e II, Winter Games, Hyper Olimpico e tanti altri.

Campetti Manolo - Via De Angelis, 3 - Macerata - Tel. 0733/49530

● Cerco cassette per Commodore 64, le ultime uscite a L. 1000 l'uno, mandare lista, cerco a L. 1000 Rambo, Rambo II, Rocky. Lucerna Michele - Via Milano, 48 - Cologno Monzese (MI) - Tel. 2545870

● Compro/cerco: Dragons' Lair, Hot Wheels (Epyx), Space Ace, Rocky, James Bond, Hyper Olympics, Rambo n. 1. Tutto questo per il CBM 64.

Telefonare ore pasti e con massima serietà.

Di Marco Cristiano - Dante Alighieri, 62 - Pontecurone (AL) - Tel. 0131/88467

● Cerco simulatore per CBM 64 che permette di caricare i giochi dello Spectrum 48K in linguaggio macchina. Cerco inoltre Dragon's Lair nella versione simile al gioco del bar. Scrivere o telefonare a:



Davide Colla - Strada Rorine, 7 - Alba (CN) - Tel. 0173/30334

● Vendo per CBM 64 oltre 2000 programmi (solo su cassetta), tra cui: Summer Games 1, 2, 3, Rambo 1-2, Commando, Catch, Kung Fu Master, Kung Fu, ecc.

Lorenzo Paoletti - Via dell'imbriatore, 257 - 00148 Roma - Tel. 5267387

● Cerco possessori di CBM 64 e Drive 1541, per creare un enorme giro di games e programmi vari. Faremo amicizia con tutte le città italiane. Cercheremo giochi come: Dragons' Lair, Supertest, Space Ace, ecc. Telefonate!!!

Baioni Eugenio - P.zza Cav. di Vitt. Veneto, 4 - 04019 Terracina (LT) - Tel. 0773/724252

● Vendo per CBM 64 e 128 fantastici giochi: Impossible Mission 1, 2, Rambo, Catch, Commando, Zorro, Pitstop 1 e 2, Goldrake, La storia infinita e tantissimi altri giochi anche in turbo tape che a sole L. 2500 faranno divertire anche il vostro computerino. Vendo anche fantastici programmi a L. 2000. Spese postali e cassetta a vostro carico.

Roberto Casoli - Via Cingoli, 4/A -

60128 Ancona - Tel. 071/83282

● Vendo bei giochi per CBM 64 (ogni ordinazione è di 30 videogames) su cassetta o dischetti per L. 2500!!

Omar Arar - Via Longarone, 16 - Reggio Emilia - Tel. 0522/581263

● Vendo Commodore Vic 20 + 54 giochi (ci sono anche giochi espansi) + manuale in italiano + alcuni numeri di Input. Tutto a L. 330.000 (3 giochi sono doppi).

Costa Giuseppe - Viale 3 Venezia, 32 - Monselice (Padova) - Tel. 0429/73015

● Vendo tastiera Commodore 16 di 10 mesi di vita a L. 90.000 causa passaggio sistema superiore. Inoltre cerco Match-day per Spectrum 48K. Telefonatemi presto.

Diego Barisoni - Via 4 novembre, 3 - Garlasco (PV) - Tel. 0382/821441

● Eccezionale!!! Vendo 50 programmi per CBM 64 a L. 30.000 di cui: Winter Games, Transformer, Kung Fu Master, Beach Head I e II, Karaté Champ, Rambo, Robin in the Wood, Frankie foes to Hollywood, Tour de France, the Flint stones ecc. Richiedere lista a:

Gelli Franco - Via R. Feletti, 25 - 44022 Comacchio (FE) - Tel. 0533/312083

● Vendo sia per Commodore 64 e ZX Spectrum 48K e 16K al prezzo di L. 500 l'uno. Vendo giochi tra i più famosi sul mercato (Rambo, Commando, Winter Sport, Sexy Poker, etc.)

Giuseppe Perego - Via Indipendenza, 15 - Mezzago (MI) - Tel. 039/622864

● Vendo program per C.64 (Poppeye, Pit Fall II? Dig Dug, ecc.) a L. 600 cad. A chiunque scriverà invieremo la lista gratis.

Luigi Funicelli - R. Galdieri, 10 - Salerno - Tel. 322142

● Vendo giochi per Commodore 64 tra cui: Exploding First (famoso Karaté), Strip Poker, (Marylin Sandy) Bruce Lee, Impossible Missione, Scuola pazza, Baseball Game e Commando, ecc. Si può chiedere la lista, a L. 1000 cad.

Rizza Alessandra - Via Bazzolo, 45 P. Porta - Roma - Tel. 6912447

● Vendo splendidi giochi tra cui: (L. 1000 l'uno) Break Dance, Pitfall II, Zaxxon, Frogger I e II, Buch Rogers e tantissimi altri, tutti su nastro. Per informazioni, dopo le

**Tagliando da compilare e spedire in busta  
alla redazione di Program e Special Program,  
presso SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PROGRAM N. 24**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....



ore 18.00 scrivere o telefonare a:  
Maurizio di Ianni - Via Volvera, 3 -  
Rivalta di Torino - Tel. 011/9012215

● Cerco un programma capace  
di passare Videogames da car-  
tuccia a disco.

Telefonare dopo le ore 16.00 a:  
Renna Gianfranco - Stradella Del  
Caffè 24/A - Bari - Tel. 080/414193

● Vendo games per C.64: Bruce  
Lee, Beach Head, Snoopy, calcio,  
Decathlon, Boxe, Spaceone, Pit-  
fall I, II, Kung Fu, Ghostbusters,  
Missione speciale, e molti altri.  
Annuncio sempre valido.

Giuseppe Sborgia - Via Torre fre-  
sca, 4/1 - Bari - Tel. 513949

● Ehi tu! Sì proprio tu! Avvicinati  
e leggi attentamente questo an-  
nuncio, ti può interessare: cerchi  
programmi super per il tuo C.64, il  
nostro Commodore Club 64 li ha  
tutti a tua disposizione (ultimi ar-  
rivi internazionali), richiedi il cata-  
logo, dietro rimborso, spese po-  
stali.

Tiziano Frabetti - Via A. Ricciarelli,  
139 - Ferrara - Tel. 0532/61034

● Vendo per C.64 giochi fantasti-  
ci, tra cui: Herbert's Dummy Run,  
Wally Family, Spy vs Spy I e II, Ka-  
rateky Champ, Raid over Moscov,  
Summer Games I e II, Pitstop III,  
solo su cassetta da L. 2000 a  
L. 3000.

Cristiano Stasi - Via Smaldone, 21  
- 71100 Foggia - Tel. 0881/86088

● Vendo per CBM 64 ultime novi-  
tà su disco e cassetta, tra cui:  
Break Street, Catch, Broad  
Street, Tour de France, Frankie  
goes to Holliwood, The Rocky  
Horror Show, Dragon's Lair, Sum-  
mer Games II, Winter Games,  
Rambo, tutti questi su un dischet-  
to a L. 55.000 + spese postali.

Dragon's Lair a parte, su cassetta  
a L. 5000 cad. + spese di spedi-  
zione. Telefonare o scrivere a:  
Emanuele Aucello - Via Livorno,  
20 - 71042 Cerignola (FG) - Tel.  
0885/22669 (ore pasti e serali)

● Vendo/scambio bellissimi gio-  
chi per CBM 64, tra i quali: Rocky  
IV, Catch, Simu. F.1, The cript III e  
IV, Rambo II, Kung Fu master, Ye ar  
Kung Fu e tanti altri, tutti al prezzi  
di L. 1500-2000 cad. Scrivere o  
telefonare a:

Pandolfi Pierluigi - Via G. Leopardi,  
2 - Terracina (LT) - Tel. 0773/  
726229

● Cerco per CBM 64 calcio con  
rigori e punizioni. Sono disposto  
a scambiarlo con 40 giochi a vo-  
stra scelta. Per ulteriori informa-  
zioni scrivere a:

Massimiliano Magritilli - Via Pace,  
270 - Macerata



Davide Colla - Strada Rorine, 7 - Alba (CN) - Tel. 0173/30334

● Vendo per CBM 64 oltre 2000 programmi (solo su cassetta), tra cui: Summer Games 1, 2, 3, Rambo 1-2, Commando, Catch, Kung Fu Master, Kung Fu, ecc.

Lorenzo Paoletti - Via dell'imbriatore, 257 - 00148 Roma - Tel. 5267387

● Cerco possessori di CBM 64 e Drive 1541, per creare un enorme giro di games e programmi vari. Faremo amicizia con tutte le città italiane. Cercheremo giochi come: Dragons' Lair, Supertest, Space Ace, ecc. Telefonate!!!

Baioni Eugenio - P.zza Cav. di Vitt. Veneto, 4 - 04019 Terracina (LT) - Tel. 0773/724252

● Vendo per CBM 64 e 128 fantastici giochi: Impossible Mission 1, 2, Rambo, Catch, Commando, Zorro, Pitstop 1 e 2, Goldrake, La storia infinita e tantissimi altri giochi anche in turbo tape che a sole L. 2500 faranno divertire anche il vostro computerino. Vendo anche fantastici programmi a L. 2000. Spese postali e cassetta a vostro carico.

Roberto Casoli - Via Cingoli, 4/A -

60128 Ancona - Tel. 071/83282

● Vendo bei giochi per CBM 64 (ogni ordinazione è di 30 videogames) su cassetta o dischetti per L. 2500!!

Omar Arar - Via Longarone, 16 - Reggio Emilia - Tel. 0522/581263

● Vendo Commodore Vic 20 + 54 giochi (ci sono anche giochi espansi) + manuale in italiano + alcuni numeri di Input. Tutto a L. 330.000 (3 giochi sono doppi).

Costa Giuseppe - Viale 3 Venezia, 32 - Monselice (Padova) - Tel. 0429/73015

● Vendo tastiera Commodore 16 di 10 mesi di vita a L. 90.000 causa passaggio sistema superiore. Inoltre cerco Match-day per Spectrum 48K. Telefonatemi presto.

Diego Barisoni - Via 4 novembre, 3 - Garlasco (PV) - Tel. 0382/821441

● Eccezionale!!! Vendo 50 programmi per CBM 64 a L. 30.000 di cui: Winter Games, Transformer, Kung Fu Master, Beach Head I e II, Karaté Champ, Rambo, Robin in the Wood, Frankie foes to Hollywood, Tour de France, the Flint stones ecc. Richiedere lista a:

RITAGLIA  
LUNGO  
IL BORDO  
SEGNATO  
IN NERO  
E PIEGA  
SEGUENDO  
IL TRATTEGGIO  
INDICATO

Tagliando da compilare e spedire alla redazione di Program e Spese presso SIPE, via Ausonio 26, 20121 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME